

de 0 au niveau 1. Etant donné que la pente descendante accepte d'aboutir à la valeur 0 et que sa vitesse de descente peut être beaucoup plus lente, le retard peut devenir très long ; et l'attaque, très violente. Ce système nous a permis de retarder l'attaque de plus de 2 minutes ! Le seul problème réside dans le fait que le niveau 4 est différent des autres niveaux du générateur d'enveloppe ; c'est-à-dire que lorsque l'on appuie sur une touche du DX pour choisir un son en mémoire, le DX interrompt le volume des différents niveaux du générateur d'enveloppe afin que le son précédent ne bave pas sur celui qui est sélectionné ; ce système est cependant prévu aussi pour donner des effets de continuité entre deux sons (par exemple : ST HELENS + EXPLOSION) lorsque les niveaux 4 sont supérieurs à 0.

Ainsi, lorsque la commutation d'un son à l'autre est opérée, le niveau 4 est le seul à ne pas être interrompu et pour peu que l'on ait joué plus de 16 notes dans le son précédent s'il a un niveau 4 supérieur à 0, il faudra de même jouer 16 notes consécutives afin de se débarrasser du son précédent. Malheureusement, même si le niveau 4 du son précédent est à 0, il faudra tout de même jouer 16 notes pour entendre le volume maximum de l'attaque retardée !

Relâche d'une note

Etant donné que la relâche d'une note peut être effectuée n'importe quand, chaque fois qu'elle aura lieu, le générateur commutera automatiquement sur le R4 même si la phase temporelle de l'enveloppe n'est pas achevée. Ainsi, la durée de la pente 4 sera fonction de la valeur du niveau sonore au moment où la note a été relâchée et non fonction du niveau L3.

Level 4

Comme nous l'avons vu, il est traité d'une manière assez particulière par le DX. Aussi, si l'on ne cherche pas la complication, il vaudra mieux ne pas lui faire quitter la valeur 0. Si, par mégarde, le niveau 4 a quitté cette valeur et que le son ne veut plus s'arrêter alors que vous jouez sur le clavier, n'éteignez pas votre instrument ! C'est toujours plus éprouvant pour le DX que de trouver une solution plus douce et tout aussi efficace : Il suffit de passer en mode « FUNCTION », de presser la touche n° 8 pour obtenir le Midi, puis de changer la valeur du canal, ce qui a pour conséquence de couper votre L4 aussi radicalement que tous les autres paramètres ! Ensuite, pressez directement la touche « EDIT/COMPARE » et réparez votre erreur !

(Suite page 119.)

Batterie électronique DD.30

UN NOUVEAU TOM DE L'HISTOIRE RSF ?

Comme le Polykobol à son époque, la batterie électronique annoncée par RSF a pris son temps. Elle est enfin disponible et Jean-Paul Verpeaux ne tarit pas d'éloges à son endroit.

Célèbre déjà pour ses synthétiseurs analogiques haut de gamme, RSF fait une entrée percutante dans le domaine des batteries électroniques. Ayant eu à notre disposition l'un de ces merveilleux instruments, nous nous sommes livrés à une étude sérieuse et approfondie du matériel et nos conclusions sont plus qu'optimistes. Achetez une DD.14 ou une DD.30 ; ce n'est pas un conseil, c'est presque un ordre...

Présentation

Le dessin sombre et élégant, signé Ruben Fernandez nous porte à croire que la DD.30 est une batterie électronique numérique comme les autres, mais en feuilletant l'épaisse documentation livrée avec l'appareil, on se rend vite compte que les possibilités de la machine sont bien plus nombreuses que ses 35 boutons. Chez RSF, la sobriété apparente est toujours trompeuse et cache des richesses techniques insoupçonnées. Les instruments, par exemple, semblent au nombre de 7. En regardant de plus près, on constate que 14 noms figurent sur la face avant, disposés en deux rangées. En fait les percussions sont au nombre de 28 et incluent des instruments qui ne figurent pas souvent sur des boîtes à rythmes programmables, tambourin, castagnettes, etc. On trouve de plus une particularité qui fait défaut chez les principaux concurrents : un volume et un niveau d'accent, individuels et programmables, indépendants, pour chaque instrument et ce, pour chaque rythme. Mais puisque cela semble vous intéresser, voyons cela plus en détail.

Les instruments

Ils sont au nombre de 28, avons-nous dit, et bien ajoutons maintenant qu'ils sortent mixés ou séparément sur 10 canaux et peuvent être déclenchés extérieurement de plusieurs manières. Bien sûr, à tout cela il y a quelques restrictions

qui réduisent judicieusement son prix de revient, sans retirer aucun intérêt à l'appareil. D'abord caisse claire et rim-shot ne peuvent être joués en même temps, de même que la charleston ne peut être à la fois ouverte et fermée. On ne peut également jouer que d'un tom à la fois, mais tous les instruments proposés peuvent être utilisés dans la même mesure à quelques exceptions près pour les percussions. Côté qualité, les sons n'ont rien à envier à d'autres appareils grâce à la technique numérique utilisée par RSF.

Les rythmes et les chaînes

La D.D.30 peut enregistrer un maximum de 99 rythmes, appelés « patterns ». Chaque rythme peut avoir une longueur de 1 à 99 temps, mais si les rythmes sont trop longs, il faudra se contenter d'une quantité moindre. Si on compose des patterns de 4 à 16 temps exclusivement (soit des rythmes de 1 à 4 mesures à 4 temps), les 100 rythmes rentrent sans problème sinon la machine fait entendre un signal sonore signifiant que sa capacité mémoire maximale est atteinte.

Les rythmes peuvent ensuite être enchaînés pour former des « songs ». 30 songs peuvent être conservés en permanence. Là aussi, il s'agit d'un maximum qui ne peut être atteint que si la longueur des songs est raisonnable.

A l'intérieur des songs, chaque rythme conserve sa propre indépendance, c'est-à-dire son tempo et les volumes (et niveau d'accent) de chaque instrument. La commande tempo agit toujours en mode « song » et modifie de façon proportionnelle les tempos de toutes les séquences entrant dans la composition du song.

En plus des rythmes que vous aurez programmés, la DD.30 renferme quelques dizaines de rythmes presets (non volatiles) que vous pouvez appeler en

page deux, modifier et inclure dans vos compositions.

Les notes

La DD.30 jouit d'une résolution rythmique nettement supérieure à celle des appareils grand public Roland, Yamaha and Co. Chaque temps, considéré comme une noire, peut être divisé en 96 parties égales ce qui permet d'écrire, si on le désire, des notes aussi brèves que des triolets de quintuples croches. Cette division par 96 (PPCM de 2, 3, 4, 5, 6, 8, 12, 16, 24, 32 et 48) permet d'écrire aussi, bien entendu, toutes les valeurs usuelles : croches, triolets de croches, etc. Les boîtes à rythmes Midi ordinaires, qui n'ont qu'une résolution au 24ème de noire s'arrêtent généralement au triolet de triples croches.

La programmation

En dépit de sa résolution effrayante, la DD.30 se programme très facilement, en temps réel ou en pas à pas. Ces deux modes peuvent être combinés très facilement, ce qui facilite toutes les corrections.

En mode temps réel, la programmation se fait instrument par instrument ou plusieurs instruments à la fois comme on le désire. L'entrée des notes est facilitée par le métronome et l'affichage des temps. Grâce à l'autocorrection, individuelle pour chaque instrument, vous n'avez pas à vous préoccuper de la mise en place parfaite de vos notes, celles-ci se plaçant automatiquement sur la valeur correcte, en fonction de la résolution que vous avez choisie.

En pas à pas, les afficheurs indiquent le numéro du temps, puis la position où vous êtes entre deux temps (0 à 96). L'autocorrection n'entre pas en action et vous pouvez si l'envie vous en prend placer des notes en avance ou en retard sur leurs positions normales, pour créer un effet d'expression humaine.

Les corrections sont d'une simplicité extrême et aucun cas de figure n'a été oublié. L'effacement d'une note ou d'un instrument peut se faire en pas à pas ou en temps réel et tous les paramètres d'une séquence peuvent être changés à volonté (tempo, longueur, banque d'instruments, volume, accent, etc.).

De nombreuses commandes facilitent la mise au point des rythmes et des chaînes : recopie d'un pattern à un autre emplacement (idéal pour créer des variations d'un rythme de base) suppression momentanée d'un ou de plusieurs instruments, etc.

L'affichage utilisé pour la programmation paraît simpliste : deux afficheurs 7 segments et quelques diodes seulement. En fait ces afficheurs répondent à tous vos besoins, grâce à une technique séquentielle très raffinée. A tour de rôle, en fonction des touches sollicitées ou de

manière automatique (temporisation), ils indiquent en clair tous les paramètres dont vous avez besoin : tempo, numéro de rythme, temps de fraction du temps, volume, accent, banque d'instruments, etc. Ces afficheurs étant alphanumériques donnent aussi des messages comme « Id » pour load (chargement K7), P1 et P2 pour les numéros de pages etc. Enfin, des tops sonores confirment vos actions sur les touches ou vous mettent en garde contre de mauvaises manipulations.

Les entrées et sorties

En plus des sorties instrumentales déjà citées, la DD.30 renferme de nombreuses prises de raccordement pour des fonctions diverses. Ajoutons simplement que si la notice ne mentionne pas de prise casque, la sortie mixée peut très bien remplir cette fonction, sans présenter de danger, ni pour le casque ni pour la DD.30.

Citons tout d'abord l'interface Midi in et out, permettant de synchroniser l'appareil sur un séquenceur numérique ou de déclencher des percussions (avec nuances dynamiques) à partir d'un clavier Midi (DX7 par exemple) ou d'un ordinateur.

Pour commander les instruments depuis l'extérieur, on trouve aussi 4 entrées trigger. Ces entrées peuvent se relier par exemple à des pads ou même recevoir des signaux audio. Ces 4 entrées peuvent être affectées à des instruments de votre choix. La prise EXT CLICK INP peut également être employée comme une 5^e entrée de trigger.

La sortie trigger, est une prise générant des impulsions chaque fois qu'un instrument (de votre choix) est entendu. On peut utiliser cette sortie comme horloge programmable pour piloter un arpégiateur par exemple.

La petite sœur de la DD.30 n'est pas mal non plus.

L'interface K7. La DD.30 reliée à un magnéto K7 ordinaire, peut conserver sur bande ses meilleurs rythmes et les retrouver ensuite en 2 ou 3 minutes.

L'interface synchro/tape pour asservir la DD.30 à des signaux enregistrés sur bande magnétique.

Synchronisation

RSF a prévu 4 moyens distincts pour synchroniser sa boîte à rythmes sur d'autres instruments :

— Horloge interne, c'est-à-dire fonctionnement autonome.

— Horloge externe (séquenceur ou autre boîte à rythmes).

L'instrument peut être maître ou esclave et le nombre de pulses par noires est programmables 24, 48 ou 96.

Synchro par tops sonores enregistrés sur un magnétophone multipiste (click track). Cela permet des effets très intéressants de superposition de rythmes (en parfait synchronisme) ; cela autorise aussi le remplacement de toute la séquence rythmique d'un enregistrement terminé.

— Enfin, la synchro Midi traditionnelle, en mode maître ou esclave, selon votre câblage.

Pour conclure

Peu connue sur le marché, cette boîte à rythmes mérite toute votre attention pour ses possibilités de programmation très complètes. Son utilisation est très simple, sa programmation rapide et le manuel d'utilisation de plus de 40 pages ne laisse aucun détail dans l'ombre. Ses entrées/sorties la rendent compatible avec tout matériel musical existant, Midi et non Midi. Ses 28 instruments clairs et réalistes peuvent donner naissance à des rythmes très variés, du hard rock à l'afro-cubain, en passant par les rythmes latins et le jazz. Enfin ses presets et sa mémoire programmable d'une capacité importante devraient en faire la compagne du professionnel et la batterie de référence des studios. Seul son prix est du type grand-public.

